091989

1 1 2

ТУ–19–241–82

8

4


студия
ДИАФИЛЬМ

04–3–002



Что это такое?


ЧЕЛОВЕК живет в мире вещей. В доме, в конторе, в цехе, на улице—всюду нас окружают вещи. Качество каждой из них может быть и вполне достойным, но в целом предметная среда нас часто раздражает.



Вещи загромождают комнаты, диссонируют друг с другом по виду и размеру, и выходит, что они не помогают, а мешают жить. Но самое главное—их количество бесконечно увеличивается.



Талантливый художник может создавать бесчисленное множество разных красивых вещей, но дизайнер обязан думать: а рационально ли это множество!



Кто-то может возразить: что в разнообразии плохого! Пусть производится больше товаров, а мы будем выбирать, что купить. Верно, возможность выбора всегда должна быть, но хаотично накапливающееся обилие вещей никак не помогает выбору.



Вот доказательство. Наша промышленность выпускает около ста моделей велосипедов, однако велосипеда для сельских дорог нет, для пожилых людей—нет. Дело не в бесконечном многообразии—оно ведет лишь к расточительству. Нужны изделия с точным потребительским адресом и высокими эстетическими свойствами.



Создание гармоничного предметного мира—главная забота дизайнеров.



Профессию дизайнера называют одновременно и древней и молодой. Мы найдем сотни примеров, как в руках кузнеца, горшечника, резчика по дереву рождалась вещь, которая была красивой и удобной. Историки называют эти изделия народным дизайном.













Один из первых зарегистрированных дизайнеров в Соединенных Штатах Рэймонд Лоуи начал свою деятельность в 1931 году. В нашей стране первых дизайнеров, получивших квалификацию «художника-конструктора», выпустили художественно-промышленные училища в Москве и Ленинграде в начале 1960-х годов.



Дизайнер—специалист нового типа. Его профессия требует знаний в самых различных областях—технике, технологии, социологии, экономике. И в первую очередь дизайнеру необходим художественный талант.



Секрет профессии—в возникновении нового эффекта от «складывания» знаний. Изделие, созданное с участием дизайнера, отличается не только высоким техническим уровнем, оно красиво, удобно в пользовании и рациональ-но в производстве.


ПРОТОН
ПРОТОН
Ни одна отрасль про-
мышленности, тем бо-
лее если она произво-
дит товары массового
спроса, не обходится
сегодня без дизайне-
ра-проектировщика. От
иголки до самолета—
таков диапазон творче-
ства дизайнера.
12






У проектировщиков бытует фраза: не проси дизайнера спроектировать светильник, а проси его спроектировать освещение. Цель художника-конструктора состоит не в стремлении создать еще один оригинальный предмет, а коренным образом решить какую-то проблему «внутри» и «вокруг» этого предмета.







Что бы ни проектировал дизайнер — станок, детскую коляску или ручной инструмент, — ему помогает эргономика — наука, заботящаяся о создании для человека наилучших условий труда.





качеств вещи—оптимизированный (наилучший) контакт с человеком.

И если задачей дизайнера является сведение воедино многочисленных требований к изделию со стороны производства, потребления и торговли, то эргономист поможет ему найти одно из главных





Крупное достижение советских дизайнеров—проект такси со сдвижной дверью и отдельной кабиной водителя. Оно послужило прототипом для появившихся затем на Западе автомобилей-такси. Проект разработан во ВНИИТЭ—Всесоюзном институте технической эстетики.



Советский легковой автомобиль «Лада» раскупается на внешнем рынке, по определению западных журналистов, как «горячие блины».

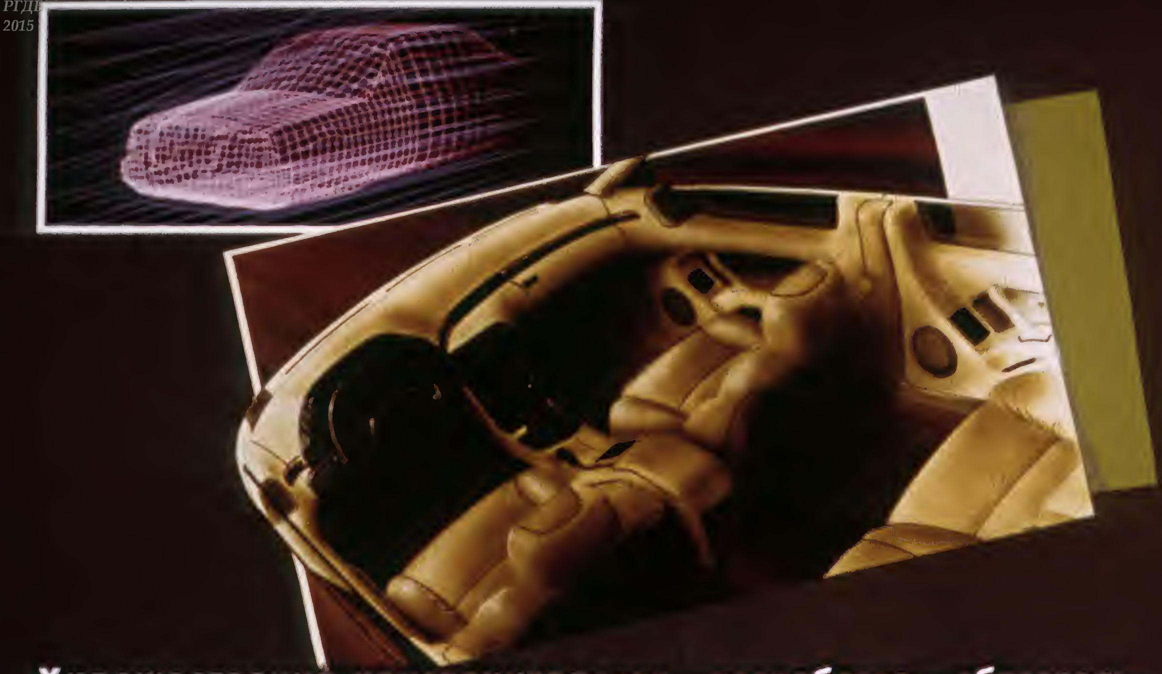








Образцом современного дизайна можно смело назвать модели легковых автомобилей особо малого класса ВАЗ-1111 «Ока» и ЗАЗ-1102 «Таврия».



Художественно-конструкторская разработка — обязательная часть общего процесса проектирования автомобиля. Только сотрудничая с дизайнерами, можно добиться мирового уровня качества и конкурентоспособности нашей продукции.



На Женевском автосалоне 1988 года экспонировалась оригинальная модель ленинградских дизайнеров «ОХТА», подтвердившая большой творческий потенциал наших специалистов.







Каждому строителю—крановщику, экскаваторщику—известно, как много зависит от удобной кабины в машине. Дизайнер, используя достижения технической мысли, стремится увеличить обзорность кабины, облегчить работу с органами управления, спроектировать удобное сиденье—то есть снизить утомляемость и улучшить самочувствие рабочего.



Долг дизайнера—предвидеть будущее предметной среды, предугадать, спрогнозировать потребность людей в тех или иных вещах и материализовать эту потребность.

Дизайнеры дают новую жизнь старым изделиям, проектируя их так, что у них появляются новые качества.



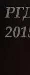




Вот три примера из мира простых бытовых вещей—новая чугунная посуда, велосипед и стул, не похожий на стул.



Уходит в прошлое популярная раньше чугунная посуда. Горшки и сковородки не вписываются в интерьер современной кухни. Но у чугуна много достоинств: он не дает пригореть пище, у него отличная теплопроводность.



Уральские дизайнеры умело и по-новому используют материал: они разработали оптимальный набор для кухни. Дизайнеры изменили форму посуды, закруглили острые края стенок, спроектировали полые (а значит—легкие) ручки, сделали плоскими «несваливающимися» крышки.



Собери велосипед сам— предлагают дизайнеры Харьковского филиала ВНИИТЭ. Велоконструктор для детей—это набор пластмассовых деталей. Ребенок с помощью папы и мамы может собрать из них либо велосипед, либо картинг, либо каталку.











Много лет ведутся поиски оптимальной мебели для сидения, исключающей возникновение заболеваний позвоночника. И вот норвежские дизайнеры объявили о том, что такая мебель разработана. Сидеть на таком сиденье—оно называется «баланс»—нужно совершенно по-новому: на коленях.





В области мебели дизайнеры особенно много экспериментируют: делают ее трансформирующейся, многофункциональной или просто очень яркой, экстравагантной — в соответствии со вкусом владельцев.



Особенно важны функциональные удобства так называемой «конторской» мебели: поворотные, регулирующиеся по высоте кресла, выдвижные столешницы, емкости для хранения бумаг...



Дизайнеры, как правило, работают по конкретным заказам промышленности: модернизируют выпускающиеся изделия, повышают качество их отделки, придают им новые потребительские свойства.



Но нередко дизайнеры выступают с инициативными проектами перспективных изделий. Инициативный проект — призыв к промышленности выпускать продукцию высокого спроса, например мобильный жилой блок для садовых участков.

Культбыт—это основная группа объектов, постоянно находящаяся в поле зрения дизайнеров.







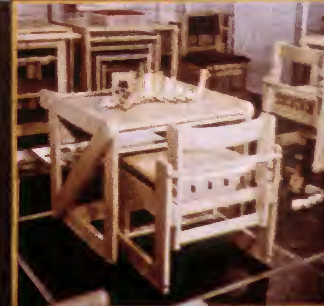


Ни одно изделие из разряда товаров культурно-бытового назначения — кинофотоаппаратура, электротовары, посуда и т. д.—не выдерживают конкуренции, если в их проектировании не принимал участие дизайнер.

А ведь товар должен в чем-то храниться, транспортироваться, продаваться. Эту функцию выполняет потребительская упаковка—ее также проектирует дизайнер.



Совершенно особое и традиционное направление дизайнерских поисков—это изделия для детей. Детям требуются особые посуда, мебель, обувь.

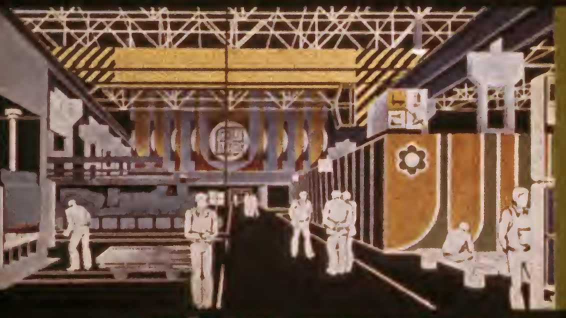



Детям нужна не только развлекающая, но и обучающая игрушка: конструкторы, наборы, развивающие творческое мышление, художественный вкус.
36



Модельера, если он конструирует не просто модную, но и удобную, технологичную одежду, называют модельером-дизайнером.

Еще одно направление—«средовой дизайн». Это и производственные интерьеры—заводские цеха,



рабочие участки, среду которых надо упорядочить, организовать с эстетической точки зрения.





Это и интерьеры общественных зданий—контор, офисов, почтамтов.









Это, наконец, и уличная среда— витрины, дорожные знаки, павильоны транспортных остановок и т. д.



Облегчить ориентацию человека в городе, выделить зоны с различной функциональной нагрузкой, обозначить услуги—эти задачи стоят перед дизайнером, создающим системы визуальной коммуникации.



Итак, дизайн — это комфорт, вкус, качество. Это предметная среда, созданная для нас по законам художественного конструирования.


РГДБ
2015
Информацию о дизайне, о секретах этой профессии, о творческих успехах советских и зарубежных дизайнеров публикует единственное специализированное издание в СССР—ежемесячный журнал «Техническая эстетика».
техническая эстетика
техническая эстетика
7/1988
техническая эстетика
11/1988
2000
43

КОНЕЦ

Автор С. Сильвестрова
Художник-оформитель Е. Лехт
Редактор Л. Пушкова

Д-244-88

103062, Москва, Старосадский пер., 7

Цветной 0-30

